
VR 脱出アドベンチャーゲーム『Last Labyrinth(ラストラビリンス)』 ディレクター/プロデューサー高橋宏典他が CEDEC2020 に登壇！

あまた株式会社が参画する LL Project(あまた株式会社、株式会社バップ) は、本日、VR 脱出アドベンチャーゲーム『Last Labyrinth(ラストラビリンス)』において、ディレクター/プロデューサーの高橋宏典他が 2020 年 9 月 2 日～4 日に開催される CEDEC2020 に登壇することをお知らせいたします。

■『Last Labyrinth』からは二つの講演に登壇

2020 年 11 月 26 日に PlayStation®4 パッケージ版の発売を控えた『Last Labyrinth』から、CEDEC2020 の二つの講演に登壇します。一つは、『Last Labyrinth』のディレクター/プロデューサーの高橋宏典とディレクター/ゲームデザイナーの渡邊哲也が、VR ならではの恐怖体験を作り出すゲームデザインと演出について講演します。『Last Labyrinth』の独特の恐怖体験をどのように作り出したのか、その実例を交えながらご紹介します。

もう一つの講演は、『Last Labyrinth』のプロモーション担当者たちが、「ゲームデベロッパーが自社 VR ゲームでマルチプラットフォーム&世界同時パブリッシングにチャレンジしてみた話」として、経験のないデベロッパーがどのように『Last Labyrinth』を世に送り出したのかを実例を交えながらご紹介します。



◆CEDEC2020 概要

イベント名称:コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス 2020

開催日時:2020 年 9 月 2 日(水)～9 月 4 日(金)

会場:オンライン

入場料:有料※一部のセッションは無料公開されます。

公式 URL:<https://cedec.cesa.or.jp/2020/>

■セッション紹介:VR での恐怖体験を作り出すゲームデザインと演出

講演形式:レギュラーセッション

講演日時/場所:9 月 3 日(木)15:30～16:30 / 第 5 会場

受講スキル:VR ゲームの開発をしている方。

VR ゲームならではの演出やゲームデザインなどに興味のある方。

得られる知見:VR ゲームにおける演出手法や視線誘導手法についての知見。

VR におけるゲームデザインの有効的利用法についての知見。

登壇者:

◆高橋宏典 (Hiromichi Takahashi)

あまた株式会社の代表で『Last Labyrinth』のディレクター/プロデューサー。過去には『どこでもいっしょ』のディレクター/プロデューサーを担当した。

◆渡邊哲也 (Tetsuya Watanabe)

『Last Labyrinth』のディレクター/ゲームデザイナー。過去には『パペッティア』のゲームデザイナーや『人喰いの大鷲トリコ』のゲームデザイナー(物理)などを担当した。

講演内容:

2019年11月にリリースしたVR脱出アドベンチャーゲーム『Last Labyrinth(ラストラビリンス)』は、体験した方から、これまでに味わったことのない没入感と恐怖の感覚があるという感想をいただきます。

独特の恐怖体験は、VRゲームならではのゲームデザインと演出によって作り出されています。

その詳細な実例を交えつつ共有します。

■セッション紹介:

ゲームデベロッパーが自社VRゲームでマルチプラットフォーム&世界同時パブリッシングにチャレンジしてみた話

講演形式:レギュラーセッション

講演日時/場所:9月2日(水)18:00~19:00 / 第5会場

受講スキル:ゲームデベロッパーで、自社パブリッシングにチャレンジしてみたい方。

VRゲームのパブリッシングに関わる方。

得られる知見:初めて自社パブリッシングをするときの留意点についての知見。

主要VRプラットフォームでのパブリッシングについての知見。

世界同時リリースの際の留意点などの知見。

登壇者:鶴田あかり(プロモーション担当)/三嶋ユキ(契約・レーティング担当)/

ディミトリ・ジャブ(海外マーケティング担当)

講演内容:

あなたはスマートフォンや家庭用ゲーム機向けゲームの受託開発を行うゲームデベロッパーです。そんなデベロッパーが2019年11月、自社開発のVRゲーム『Last Labyrinth(ラストラビリンス)』でマルチプラットフォーム&世界同時に自らパブリッシングするということにチャレンジしました。

パブリッシャーではゲームを自社でリリースすることは日常かもしれませんが、パブリッシング経験のないデベロッパーがチャレンジすると、足りないことや知らないことが山のように出てきます。そういった知見について共有し、一社でも多くのデベロッパーが自らパブリッシングにチャレンジできる機会を増やすことにつながれば幸いです。

■『Last Labyrinth(ラストラビリンス)』とは



『Last Labyrinth(ラストラビリンス)』は「VR 時代の新しいアドベンチャーゲーム」をコンセプトに開発され、VR だから実現できる世界観と、仮想キャラクターとのコミュニケーションを体感できる VR 脱出アドベンチャーゲームです。謎の館に閉じ込められたプレイヤーが、謎の少女「カティア」と力をあわせて

数々の謎を解きながら館からの脱出を試みます。

2019年11月13日に世界同時・マルチプラットフォーム対応(ダウンロード専用)で配信開始しました。また、発売1周年を記念して、2020年11月26日にPlayStation®4パッケージ版(通常版/コレクターズエディション)の発売も決定しています。

本作のディレクター・プロデューサーを務めるのは、『どこでもいっしょ』シリーズのディレクター・プロデューサーを務めた高橋宏典。また、共同ディレクターに『人喰いの大鷲トリコ』や『パペッティア』でレベルデザイン・ゲームデザインを担当した渡邊哲也、リードアニメーターに『ICO』や『ワンダと巨像』でパートナーキャラクターのアニメーションを担当した福山敦子、エンバイロメントアーティストに『グランツーリスモ 3 A-spec』や『グランツーリスモ 4』でランドスケープデザインを担当した草場美智子、サウンドデザイナーに『モンスターファーム』や『スーパーロボット大戦』シリーズでサウンド・SEを担当した花岡拓也など、PlayStation®の有名タイトルを手掛けてきたメンバーが集結。言葉の通じない謎の少女「カティア」とのコミュニケーションを「VRで表現する」という難しい課題に挑みました。

謎の少女「カティア」の声を演じるのは、『METAL GEAR SOLID V:THE PHANTOM PAIN』で、言葉を持たない美しき狙撃手「クワイエット」を演じ、国内外でモデル、女優、歌手として活躍するステファニー・ヨーステンです。

テーマ曲は『聖剣伝説 2』、『聖剣伝説 3』を始めとする数々のゲーム音楽を手掛けてきた菊田裕樹が作曲。テーマ曲のボーカルは、「クワイエットのテーマ」でもその美しい歌声を披露したステファニー・ヨーステンが務めています。

■『Last Labyrinth』ゲーム概要

タイトル:Last Labyrinth (ラストラビリンス)

ジャンル:VR 脱出アドベンチャーゲーム

対応 HMD:PlayStation®VR、VIVE、VIVE Pro、VIVE Cosmos、Oculus Rift、Oculus Rift S、Oculus Quest、Windows Mixed Reality Headset、VALVE INDEX

対応機種:PlayStation4、上記 HMD 推奨 PC 相当(Intel Core™ i5 4590 /NVIDIA GeForce

GTX 1060 以上)

配信ストア(ダウンロード版):PlayStation™Store、Steam®、Oculus Store、Microsoft Store、VIVEPORT

プレイ人数:1人

オンラインモード:非対応

ダウンロード版発売日:2019年11月13日(水)

PS4パッケージ版発売予定日:2020年11月26日(木)

CERO:D

価格:2,980円(税別)～ ※ストアにより異なります。

公式サイト:<https://lastlabyrinth.jp>

著作権表記:(C)2016 AMATA K.K. / LL Project

■スクリーンショット



※画面は全て開発中のものです。内容・仕様は正式版と異なる場合があります。

■Last Labyrinth 製作委員会「LL Project」参画会社概要



会社名:あまた株式会社

代表:代表取締役社長 高橋 宏典

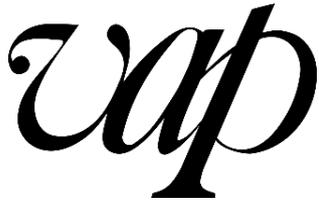
所在地:〒169-0074 東京都新宿区北新宿 1-5-2 佐藤ビル 5階

設立:2008年6月25日

事業内容:ゲーム事業他

公式サイト:<http://amata.co.jp/>

あまた株式会社について:弊社は大手ゲーム会社のスマートフォンゲームの開発を多数手がけているゲーム開発会社です。ゲーム業界のキャリア20年以上のベテランゲーム開発者が多数在籍しており、その豊富な経験を生かしてゲームの企画、開発、運営を行っています。ゲーム開発を軸に、VRや映像、メディアなど、エンタテインメント領域における新規事業への取り組みも積極的に行っています。



会社名:株式会社バップ

代表:代表取締役 社長執行役員 安岡 喜郎

所在地:〒102-0081 東京都千代田区四番町 5 番地 6 日テレ四
番町ビル 1 号館

設立:1981 年 1 月 24 日

事業内容: CD、レコード音盤などの録音物の企画、制作、製造販売、配信
DVD、ブルーレイディスクなどの録音、録画物の企画、制作、製造販売、配信
ノベルティー用品の企画、制作、製造販売

公式サイト: <http://www.vap.co.jp/>

株式会社バップについて: 音楽、邦画、洋画、ドラマ、アニメ、バラエティーなどのエンターテイン
メントコンテンツの企画・制作・販売、宣伝、販促、営業、配信業務を行う日本テレビホールディン
グス株式会社の中核企業です。従来からの映像、音楽ソフトに加えて、パッケージのみに頼らな
い、“新しいビジネスモデルの構築”を積極的に進めています。

“PlayStation”は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

©2019 Valve Corporation. Steam 及び Steam ロゴは、米国及びまたはその他の国の Valve Corporation の商標及びまたは登
録商標です。

その他の会社名、製品名、サービス名などは、各社の登録商標または商標です。